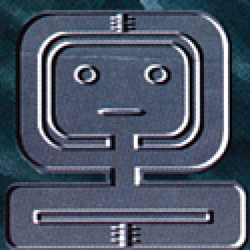


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 1 (21), ГОДИНА III, ЯНУАРИ, 2000 Г.

ЦЕНА 0.99 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

ПРЕГЛЕД PC:

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE
SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR
OMICRON: THE NOMAD SOUL
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

НАРЪЧНИК:

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE
UNREAL TOURNAMENT
WCW MAYHEM
TEST DRIVE 6

ПРЕГЛЕД TV:

MEDAL OF HONOR
ISS PRO EVOLUTION
TUROK: RAGE WARS

ИГРА НА БРОЯ:

blood of the sacred
GABRIEL KNIGHT 3
blood of the damned

ТОП НОВИНИ



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

ЧНГ геймъри!

След това как беше?! А, да! Трявва да ви пожелая нещо. Ами то моето пожелание е ясно – да ви споходи още по-голям пуц през новата 2000 година, издателите от видеоиндустрията да ви зарадват със страхотни нови заглавия и да не забравяте света извън компютърните зали!

А сега малко сериозни неща. Първо, в новата 2000 година списание ИГРОМАНИЯ навлиза с ново вътрешно оформление. И то в името на вас, геймърите! Статиите са два пъти по-големи, при това без да се намалява броят на представените игри. Второ, обърнете внимание, че сме с нов адрес. Като че ли доста от вас не са забелязали!

И така, скъпи мои, чакам писмата ви! Чувствайте се свободни да ни хвалите и упреквате, нека ИГРОМАНИЯ да стане такава, каквато я искате вие!

TOMB RAIDER: The Last Revelation

PII 266, RAM 64Mb, HDD 100Mb

Издател **EIDOS**
Производител **CORE DESIGN**

Култовият образ на Лара Крофт като че ли никога няма да слезе от екраните. Следвайки десетки реклами и новината за предстоящ филм, тя отново е тук с поредната част на поредицата *Tomb Raider*, и то точно за Коледа.

Тези от вас, които са играли предишните заглавия от серията, знаят какво да очакват от *The Last Revelation*. Това заглавие продължава да е комбинация от „гледан отзад" платформен и боен екшън и всеки, който е запознат с подобен род игри бързо ще свикне и с тази.

На пропусналите предишните приключения на Лара ще кажа, че серията *Tomb Raider* проследява съдбата на въпросната едрогърда археоложка. Наблюдавайки „отгоре и отзад", ти управляваш изследователката през най-различни екзотични места, откривайки исторически артефакти и водейки битки с опасни създания и араби (не знам защо враговете на Лара винаги са араби). А, да! От време на време спасяваш и Света, вървейки по пътя си.

Както се и очакваше, *Core Design* са обновили някои черти на твоята героиня. Най-накрая геймърите ще имат шанса да я видят да надничa зад някой ъгъл, да отваря врати с шут и, внимание! Лара вече може да пълзи! Добавена е и възможността да се комбинират предмети и оръжия като в любимата ми конзолна игра *Metal Gear Solid*. Скелетите например, с които ще се сблъсква нашата героиня, не се плашат от нормални куршуми, но монтираме ли лазерен прицел на револвера й, тя вече може да се цели в главите им и да ги сразява от раз.

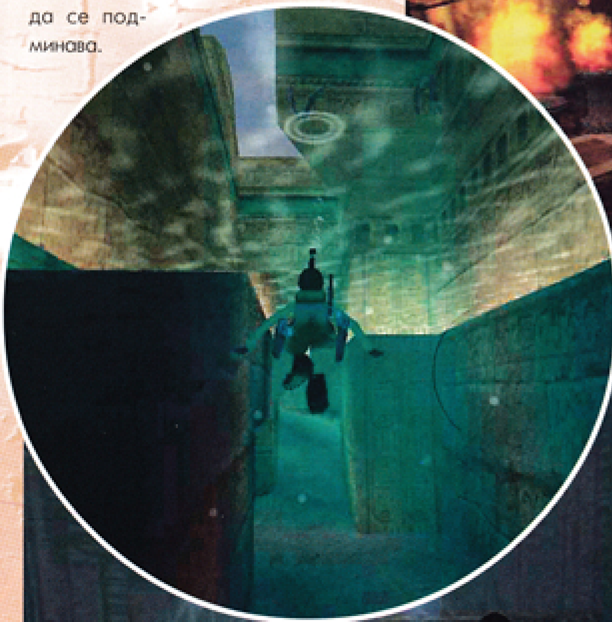
Графиката е основно преработена за четвъртата част на *Tomb Raider*. Лара вече е напълно „загладена" – елиминирани са проблемите с острите ръбове около ставите й. При това без добавянето на още силикон. Други подобрения в графиката спомагат за повишаването на реализма в играта. Тъжното е, че старият проблем на 3D игрите в трето лице присъства и тук – Лара често застава наполовина зазидана в някоя стена.

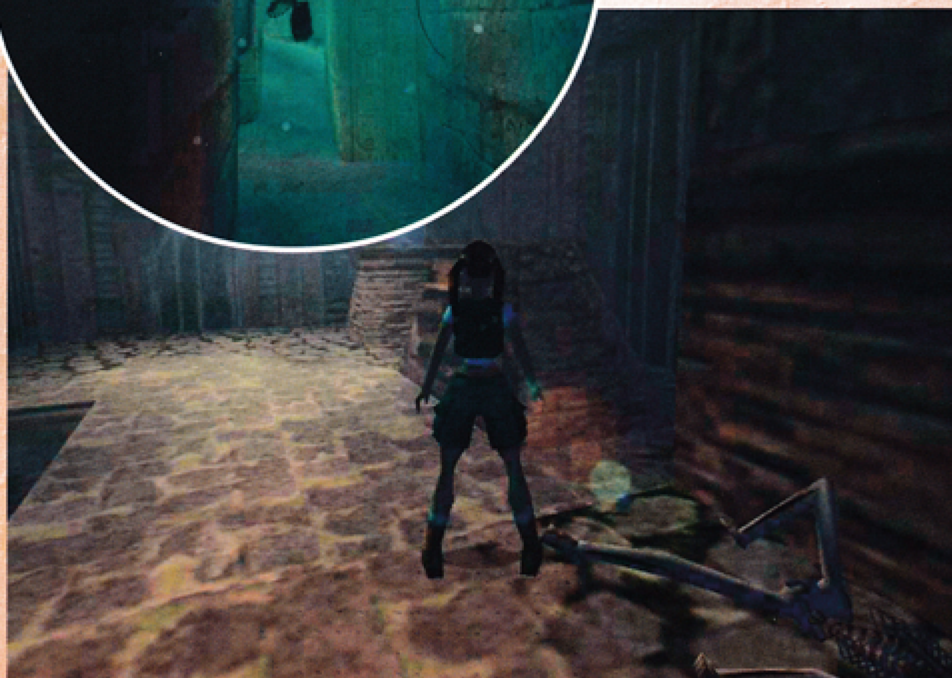
Поредицата *Tomb Raider* си имаше своите проблеми в миналото. Ключът към успеха на оригиналната игра беше фокусирането й върху предизвикателния дизайн на нивата и приключенската атмосфера. В *TR2* беше избрана бойноориентирана линия в отговор на шутърите от първо лице, наводнили пазара навремето. *TR3* пък беше тласната в другата крайност – огромни нива и сложни задачи стряскаха геймърите дори насън. Често се случваше човек да се лута напред-назад, без да му е съвсем ясно какво да прави понататък. Но *Core Design* не са глупаци – те отново са заложили на баланса между жанровете, познат ни от оригинала.

С *The Last Revelation Core* отново доказаха себе си. Дизайнът на нивата е отличен и разнообразен, пъзелите са добре съставени и най-накрая е премахнат старият пъзел с местенето на блокове (това е *Tomb Raider*, а не новата версия на *Sokoban*). Това заглавие ще заинтригува както закоравелите платформени маниаци, така и новобранците. Със сигурност най-добрата серия от поредицата и може би най-добрата в жанра, играта *The Last Revelation* не бива да се подминава.









Новини от Eidos

• Eidos ще издава играта на Silicon Dreams UEFA Championship Legue 1999/2000. Това заглавие ще се появи през март за PC и Playstation и ще включва нови анимации, промени в отборите и коментари от Кевин Кийган, Клайв Тидсли и Боб Уилсън.

• На 30 декември 1999 Eidos пуснаха за точене демо на бъдещата си игра Thief 2: The Metal Age. Продължението на миналогодишния хит ще постави героя ти Гарет пред нов набор изпитания, изпълнени с подобрена 3D машина и с повишено AI на враговете ти.

Formula One 99 за PC

Take 2 Interactive **съо**бщиха наскоро, че ще издадат популярната конзолна игра Formula One 99 и за PC. Създадена както за прохождащи в света на Формулата, така и за ветерани, играта включва редица опции, с които да се нагласи нивото на реализъм в зависимост от желанията на геймърите. Очаквайте конвертираната версия в края на януари.

Team Fortress 2 се бави

Team Fortress 2 ще излезе на пазара по-късно от предвиденото, съобщиха от Valve Software и Sierra. Играта, която трябваше да види бял свят през първата четвърт на 2000 година, е мултиплейър вариант на супер успешната Half Life.

Сорс код на Quake

Id Software публикуваха сорс кода на Quake. Winquake, glquake, quakeworld и glquakeworld са включени в общ файл, който е с GNU лиценз. Това ще рече, че играта може да бъде адаптирвана, променяна, подобрявана и т. н. от геймърската и програмистката общност.

EA обявиха F1 2000

EA Sports обявиха, че работят върху играта F1 2000. Заглавието, което трябва да излезе през март, е официално лицензирано от Formula One Administration Ltd. И включва всички реални пилоти, коли и писти от FIA Formula One World Championship, сезон 2000. Компанията също заяви, че всеки аспект на реалното състезание е моделиран в играта, като дори компютърно управляваните пилоти притежават изкуствен интелект, което им

SWAT 3: Close Quarters Battle

P233, 32M, 420 M HDD

Издател **SIERRA**
Производител **SIERRA**

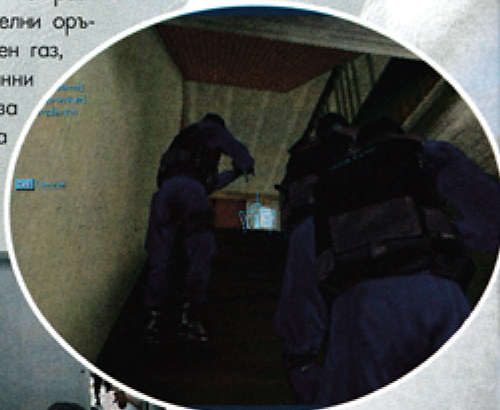


Страхотното в повечето от first-person игрите е, че ти можеш да се вселиш в своя герой и да усетиш трещенето на оръдията покрай теб. В играта *Wolfenstein* например ти се биеш само срещу хора. Докато в *Unreal* срещу теб се изправят най-различни причудливи същества. В някои от игрите ти се налага да работиш в екип, като например в *Tom Clancy's Rainbow Six* или *Rogue Spear*.

Играта *SWAT 3: Close Quarters Battle* разчупва стереотипа на подобен род игри, ставайки първата пуцалка от първо лице, в която работата в екип (с бото подобни дружки, разбира се) е основният фокус на сингъл плейъра и ударението е поставено на ситуации от реалния живот, а не на стрелби, взаимствани от филмите. Предшественикът ѝ – *SWAT 2*, представляваше изометрична тактическа игра, в която геймърите контролираха екшъна „отгоре". В *SWAT 3* перспективата е доста по-различна – играчът е поставен здраво в кубинките на командир на петчленен SWAT екип.

Сюжетът се развива в 2005 година, в Седмицата на световния мир в Лос Анжелис. Задачата ти е да не допускаш актове на насилие и тероризъм, целящи да развалят празника. По време на 16-те мисии, съставляващи сингъл плейър режима, ще попаднеш в най-различни ситуации – от арестуването на дребни бандити в домовете им до обезвреждането на атомна бомба, поставена в LA Convention Center – сграда, съмнително напомняща тази, в която се проведе последното шоу E3. Някои от мисиите са кратички, така че на геймърите им остават около 10, които могат да изиграят по няколко пъти. Защо е необходимо да се преиграват? Ами просто защото *SWAT 3* няма мултиплейър! Странна липса, при положение че от *Red Storm* съобщиха наскоро, че 30% от купувачите на *Rainbow Six* са се записали за онлайн игра.

Както споменах по-рано, от *Sierra* са се опитали да създадат най-реалистичния first-person, който се е появявал някога на пазара. С напредването в играта на геймъра му се предоставят най-различни основни и спомагателни оръжия, флакони с боен газ, експлозиви, светлинни пръчки, средства за обезвреждане на бомби, клещи и дори огледало, с което да надничаш зад съмнителни ъгли. Въоръжението се състои от MP5 (автоматична карабина), M4A1 (бойна карабина) и Beneli (едрокалибрена пушка като че ли е най-точното определение). И ако си падате по базуки и BFG-та, то тази игра не е за вас.





В заключение ще кажа, че *SWAT 3* е предназначена за феновете на екшъна, които биха оценили и високото ниво на реализъм в играта. И дори липсата на планиране на мисиите като в *Rogue Spear* и на мултиплейър режим не понижават цената на това заглавие. Пък и се предполага, че *Sierra* ще пуснат задължителния add-on, с който да коригират тези дребни проблеми.

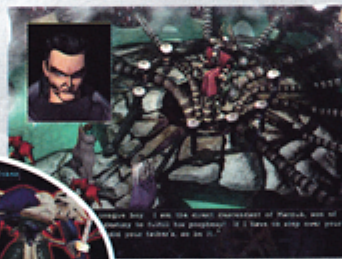
SEPTERRA CORE: Legacy of the Creator

Издател **MONOLITH**
Производител **VALKYRE STUDIOS**

P200, 32M, 150 M HDD

Игрите, които са имали история като тази на *Septerra Core: Legacy of the Creator* никога не са виждали бял свят. Заглавието първоначално е разработено от *Rabid Entertainment* и е трябвало да бъде издадено от *Viacom*. Но преди няколко месеца въпросните *Viacom* прекратяват съществуването си. Основните програмисти на *Rabid* напускат и формират *Valkyrie Studios* и печелят правата върху заглавието от *Viacom*. Скоро се намират издатели и за европейската, и за американската версия на играта и тя се появява на пазара с двегодишно забавяне.

Светът на *Septerra* представлява седем континента, наречени „shells", които обикалят неуморно около биомеханично компютърно ядро. И в него какво мислите се намира? Тайната на Царството небесно, разбира се. Когато континентите застанат в правилната наредба, в ядрото ще проникне светлина и ще предизвика Сливането, позволяващо тази тайна да бъде отключена със специални ключове, пръснати по Света от самия Създател. (Ей, да не си помислите, че това е Библията!? Ако не вярвате, че все още четете Игромания, погледнете предната корица!) Времето на Сливането наближава, а Лорд Доскиас от континента на „Избраните" вече притежава всички ключове. В този момент се появява твоята героиня, носеща звучното име Мая. Целта ти, както винаги, е да спасиш твоя Свят от алчността и злобата на владетелите му.





Три черти на *Septerra Core* ме накараха да ви я представя – интересните персонажи, комплексният й виртуален свят и богатия и пълен сюжет. Атмосферата и геймплеят на играта навяват спомени за японските ролеви игри от сорта на *Final Fantasy*. Докато американските RPG-та поставят фокуса върху статиските на героите, японските им събратя наблягат на историята и индивидуалността на персонажите. Геймплеят е разделен на две части. Първата е приключенска и в нея трябва да разрешаваш пъзели и да водиш разговори с останалите обитатели на Septerra, а втората включва RPG бойни сцени. И друг интересен факт – докато подобни заглавия преминаха напоследък към битки в реално време, в *Sep-terra Core* побоищата са на тър-нове. Интерфейсът е определено приключенски и върши чудесна работа. Графиката е фина и пъстроцветна, но изглежда малко поостаряла за днешните стандарти. Героите се движат в двумерен свят, който напомня малко на 3D, а ефектите от магиите например не са нищо повече от сбирщини от светлина. Дребен проблем е и линейността на сюжета, който не може да се сравнява с отворения край на игри от сорта на *Might and Magic* сериите.

Накрая само ще кажа, че феновете на *Final Fantasy* спокойно могат да си купят *Septerra Core*. А почитателите на „стандартните" RPG-та ще посъветвам да прегледат тази игра и да преосмислят твърдоглавието си по отношение на японските алтернативи.





позволява да се държат както в реалния свят.

Излезе демо на Tiberian Sun

На 21 декември миналата година Electronic Arts пуснаха демо на суперпродаваната стратегия в реално време Command & Conquer: Tiberian Sun. Заглавието, което е най-новото от поредицата C&C, стигна върховете на класациите веднага щом излезе на пазара в края на август. Ако сте пропуснали да се запознаете с тази игра, то това демо е точно за вас.

Нови патчове

1. NHL Championship 2000 – коригирани са някои бъгове и е обновен списъкът със състезатели според последния сезон. Адрес: http://www.easports.com/99/nhl2000/

2. Close Combat IV: Battle of the Bulge – коригирано е зависването на играта по време на зареждане, както и някои, по-дребни проблеми като тези, появяващи се при стартирането й от MSN Gaming Zone и Mplayer. Останалите бъгове ще бъдат фиксирани в нов патч, очакван през февруари. Адрес: http://www.atomic.com/

3. Ultima IX: Ascention – Играта, която беше остро оплювана поради факта, че е пусната на пазара без Direct 3D поддръжка, показа и доста дребни и по-сериозни бъгове, което накара Origin да изпрати ново CD на всички регистрирани юзъри. В момента от Интернет може да се източи и патч, който в своите 6 мегабайта включва корекции на 95 проблема и оптимизация и поддръжка за D3D карти. Адрес: http://www.ultima9.com/

4. Total Soccer 2000 – Iridon пуснаха патч за английската версия на играта. С помощта на това файлче ще можете да играете вкъщи във всеки един от режимите на играта, коригирано е зависването при конфигуриране на джойстик и са обновени данните за отбора на Испания. Адрес: http://iridon.com/ts2000/TotalSoccer2000Update_v1.52_English.exe

Нови карти за Quake

Id Software пуснаха нови Capture the Flag карти за Quake III. Те са три и са с обща големина 8 Mb. За първите две седмици от излизането си на пазара в САЩ от самата игра са продадени 50 000 копия. Добро начало, но не достатъчно, може би...

Ultimate Soccer Manager 2000

Havas Interactive съобщиха за разработването на играта Ultimate Soccer Manager 2000. Заглавието ще включва база данни от 13 000 играчи от повече от 500 отбора от Англия, Шотландия, Франция, Германия, Испания, Италия, Холандия, Аржентина, Бразилия, Белгия и Щатите. Потенциалните менажери на футболни клубове ще могат да се запознаят и с „тъмната“ страна на този бизнес. Очаквайте играта през април.

Ultima Ascension е забавена в Англия

Английската версия на Ultima IX: Ascension е забавена до 18 февруари, съобщиха наскоро от Electronic Arts. Изглежда, че създателят ѝ Ричард Гериът е решил да не пуска заглавието на пазара, преди да коригира бъговете и проблемите, открити в американската версия.

Бета тестери за Subarine Titans

Ellipse търсят 150 доброволци за тестване на мултиплейър варианта на подводната стратегия Subarine Titans. Всички желаещи трябва да притежават 28.8K модем, минимум конфигурация с Pentium II 233 MHz и от 6 до 8 часа на седмица, освободени за занимания с теста. Операцията започва в средата на януари и ще продължи до март. Адрес: http://www.subtitans.com/beta.html

Излезе DirectX 7.0a

Microsoft пуснаха DirectX 7.0a, с което са коригирали някои проблеми, открити в седмата версия. Според хората на Бил Гейтс 7.0a ще подобри поддръжката на игрови контролери и особено на тези с force feedback. Кадрите в секунда и качеството на звука също са поотправени. Адрес: http://www.microsoft.com/directx/homeuser/downloads/default.asp

Демо на Black & White: The Gathering

Дългоочакваното заглавие на Peter Molyneux Black & White ще

OMIKRON: The Nomad Soul

Издател **EIDOS INTERACTIVE**
Производител **QUANTIC DREAM**

PII233, 32M, 350 M HDD



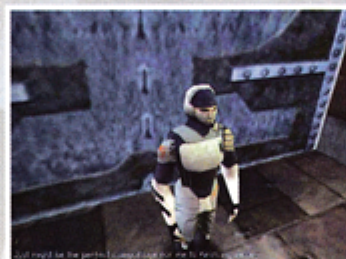


Залагането на екшън-елементи в приключенски игри е нещо, което повече разваля впечатлението от дадено заглавие, отколкото е в негов плюс. Основната причина е не дотам гъвкавия engine на подобни игри, който не може да се справи с двата типа геймплей и от цялата работа страдат най-много екшън-моментите. Но *OMIKRON* е нещо по-различно – това ново заглавие на *Eidos* се справя блестящо там, където други екшън-приключения се провалят.

Голяма част от геймплея в *OMIKRON* е заимстван от традиционните приключения. Ти се движиш във виртуалния свят на играта, разговаряш с обитателите му и събираш предмети, които ще ти бъдат от полза по-късно. Самият инвентар се помещава в „Sneak“ – компютърен терминал, „вграден“ в ръката ти, който служи също за комуникация, за източник на информация и за настройка на опциите в играта. Въобще това устройство върши всичко с едно малко изключение – с него не можеш да се записваш. Не знам дали този факт е вследствие на намеренията на разработчиците да подготвят *Playstation* вариант на *OMIKRON*, или е опит да се вдъхне повече реализъм в геймплея, но играчът може да запише прогреса си само на определените за това Save points, пръснати навсякъде из нивата.

Нещо наистина уникално в играта е фактът, че понякога разрешението на даден пъзъл е... човек! Когато героят ти е убит или дори по твое желание (ако го позволяват събитията) можеш да се вселиш в чуждо тяло. По принцип е лесно да разбереш дали даден герой „става“ за такъв род интервенция – подобни персонажи изглеждат малко по-различно от останалите и при среща с тях героят ти ще ти обърне внимание за техните способности.

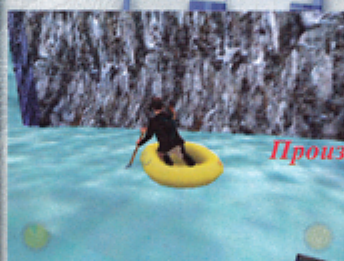
На моменти играчът изпада в ситуации, които изискват от него да се бори за живота си. Тези батални сцени са реализирани по два начина – или чрез стрелби от първо, или чрез ръкопашен бой в трето лице. Преминаването от приключение към екшън е реализирано плавно и е предхождано от кратко филмче, което те подготвя за предстоящата битка. Съобразно избора ти на трудност, в бойните сцени участват различен брой противници, които са „интелигентни“ в различна степен. Може да прозвучи нескромно, но бих сравнил част от битките в *OMIKRON* с тези, познати ни от *TEKKEN* и *STREET FIGHTER*.





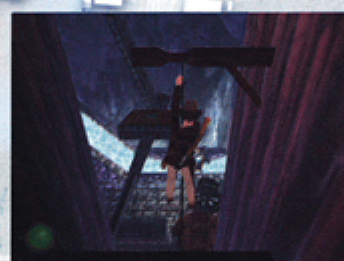
И така, *OMIKRON* е забавна игра в истинския смисъл на думата. Въпреки че не е нито перфектно приключение, нито суперекшън, тя е доста интересен микс от тези два жанра. И ви обещавам, че няма да станете от компютрите си, докато не я изиграете докрай.

Indiana Jones and the Infernal Machine



P200, 32M, 85M HDD

Издател **SEGA**
Производител **SILICON DREAMS**



Историята на екшън-приключенията в трето лице е от тези, които правят разногled всеки, който се опита да определи коректната им хронология. Пример: *Indiana Jones and the Infernal Machine* очевидно краде идеи за геймплея си от суперпопулярната поредица *Tomb Raider*, появила се за пръв път в средата на деветдесетте. Но, момент! А приключенията на Лара не ви ли напомнят на тези на Харисън Форд във филмите за Индиана Джоунс?

Ръководството предлага кратка интродукция към приключението, в което ще трябва да се впуснеш. Годината е 1947, Втората световна война е свършила и нацизмът е сразен. На тяхно място застават руснаците, които „спускат" желязната завеса и се приготвят да започнат 50-годишната студена война. Тяхната цел е да съберат частите на машина, която да ги пренесе във времето и пространството. Твоята – да намериш тези останки пръв и да ги ... изложиш в музей (не забравяй, че Инди е учен преди всичко)!

Няма да ви изненадам, ако ви кажа, че тази игра е почти нищо повече от *Tomb Raider*-клонинг. Пъзелите се решават по добре познатата формула на местене на блокове, премерени скокове, намиране на ключове и убиване на босове. Похвално е, че някои от тях са доста мащобни и е голямо удовлетворение да бъдат решени.

Разликата с другите представители на жанра идва преди всичко от факта, че главният герой е не кой да е, а Индиана Джоунс. Отново ще имате възможността да си поиграете с камшика му, който върши повече работа като уред за придвижване и дърпане на ръчки, отколкото като оръжие. А като стана въпрос за оръжия, трябва да ви се похваля, че арсеналът на Инди е впечатляващ. Той обаче се попълва доста бавно с напредването в играта. Самите оръжия са подбрани подходящо според ерата, в която се развива действието. Т. е. няма да можете да рейлнете някой руснак, а ще трябва да го напълните с куршуми, както си му е редът.



За да не се превърне тази игра в класика, се „грижат" няколко дразнещи проблема. Първият е често появяващият се клипинг ефект, при който част от анатомията на Инди „влиза" в съседната стена. Второ, неизвестно защо, не можеш да скачаш от блок на блок по диагонал. И да не забравяме не дотам адекватния контрол на героя ти и недоизпипаната анимация между движенията му. Поостаряла е и графичната машина на играта. Текстурите не са много ясни, а персонажите – сбирщуляк от полигони, което най-много си личи на ставите и ръцете.

Разбира се, не трябва да се забравя, че главният герой в тази игра е Инди. Така че помъчете се да свикнете с недостатъците на техническата реализация на заглавието и се впуснете заедно със своя любимец в невероятните приключения, подготвени от Лукас!



бъде предшествано от мултиплейърно демо, което ще бъде достъпно през февруари. Играчите ще имат възможност да изберат едно от девет същества (пълният им набор ще бъде 22) и ще могат с него да играят срещу още до 31 души. Във виртуалния свят на The Gathering те ще могат да тренират героя си в различни дейности, включващи магии, бягане и водене на бой.

След официалното излизане на играта обученият от вас герой ще може да бъде „имплантиран" в нейния свят. The Gathering ще може да се свързва и с популярни „чат" програми като ICQ и AOL Instant Messenger.

Борба за „Матрицата"

Доста слухове напоследък говорят, че няколко топ-разработчици се борят за възможността да превърнат тоталния sci-fi хит от 1999 „Матрицата" в компютърна игра. Shiny Entertainment (Messiah), Bungie (Myth I & II) и Hideo Kojima (Metal Gear Solid) са само част от имената, споменавани под сурдинка.

Номинации за Разработчик на годината

Асоциацията на софтуерната и информационна индустрия обяви номинациите 2000 Codies. В екшън, аркадната, приключенската и RPG категория номинираните са: Asheron's Call (Microsoft), Half-Life, Homeworld, King's Quest: Mask of Eternity (всички на Sierra) и Star Wars: Pit Droids (Lucas Learning).

Най-добрите дебюти са: Opposing Force, Pharaoh (Sierra), Homeworld, Mad Gab (Perpetual Motion Enterprises) и Mob Rule (Simon & Schuster Interactive).

Най-добри продукти: Age of Empires II, Flight Simulator 2000 (Microsoft), Half-Life, Homeworld, Pharaoh, QX3 Computer Microscope (Mattel Media / Intel) и Star Wars: Pit Droids (Lucas Learning).

Най-добрите спортни заглавия: Deer Avenger (S&SI), Links LS 2000 (Microsoft) и NASCAR Legends (Papyrus Design Group).

Наградите ще бъдат раздадени на 13 март 2000 година.





blood of t
GABRIEL
blood of th

ИЗДАТЕЛ: SIERRA STUDIOS

Минимална конфигурация:
Pentium 166 MHz
32 MB RAM
140 MB свободно дисково пространство

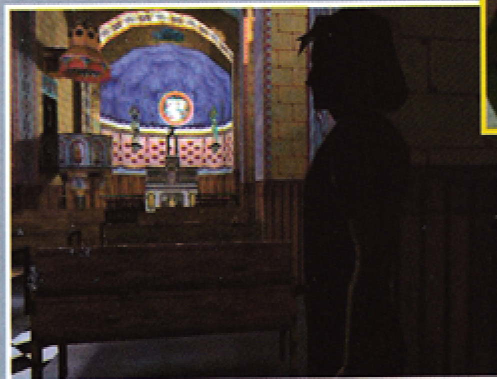
С ръка на сърцето ви казвам, че Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned е най-великото приключение, което е било инсталирано някога на доста патилия ми хард диск! В началото бях скептик, че Jane Jensen ще постигне отново успехи, преминавайки в 3D пространството. Опитите напоследък да се създадат тримерни куестове раждаха красиво изглеждащи игри, които обаче страдаха от липсата на приключенска атмосфера, позната ни от класиките в жанра. Но да ви



успокоя – точно един час, прекаран в света на GK3, е достатъчен да убеди в противното и най-големия скептик!

Малко история

Прологът към играта е реализиран като книжка-комикс, включена в пакета на GK3. От нея става ясно, че Гейбриъл и Грейс са поканени на светско парти, организирано от лорд Джеймс Стюърт. Тази покана не е самоцелна. Лордът се оплаква на Гейбриъл, че семейството му е посещавано от вампири и поради това почти всички него-



ви членове страдат от рядък вид анемия. Той е притеснен за новородения си син и предполага, че и него го очаква същата съдба. Гейбриъл и Грейс получават задачата да опазят детето. Късно през нощта, седейки на поста си, Гейбриъл вижда тъмна фигура да се промъква към детето. Започва щуро преследване, което се прехвърля дори и на движещ се влак. Докато Гейбриъл претърсва купетата, получава силен удар по главата и изпада в безсъзнание. Няколко часа по-късно твоят герой слиза на малка гара в южна Франция и оттам започва щурото ти приключение.

Техническо изпълнение

Най-добрият начин да ви опиша



графиката в GK3, е да я сравня с нещо познато. Мнението ми звучи така: GK3 изглежда като смесица между Pandora Directive и Half Life (между другото, не се бъзикам). От една страна, в играта е използвана 3D машина, която е подходяща за изследване на заобикалящия те свят, а, от друга, същата машина е използвана и за „филмираните“ моменти. Резултатът е невероятен и позволява крайният продукт да се събере на 3 (да, три) диска, а не на 6 или 8, както се случва при куестовете с FMV-та. И не само това – в цялата игра ще ви се наложи да сменяте диск точно два пъти!

Интерфейсът на GK3 използва камерна техника, което в началото изглежда странно, но след това става незаменимо, веднъж само да се свикне с този нов подход. Идеята е проста – Гейбриъл или Грейс седят неподвижни, а ти местиш камерата насам-натам, задържайки левия бутон на мишката и движейки я в желаната посока. Ако имаш нужда от разглеждане на някой предмет, просто кликваш върху него и героят (героинята) ти ще се придвижи до него и ще изпълни действието, което си му задал. По-нагоре казах „Гейбриъл или Грейс“. Да, GK3 прилича донякъде на Beast Within и ти играеш ту с Гейбриъл, ту с Грейс. Страхотно, а!

Играта се разпростира хроноло-

ПРОИЗВОДИТЕЛ: JANE JENSEN

Препоръчителна конфигурация:
Pentium II 233 MHz
64 MB RAM
400 MB свободно дисково пространство



...the sacred ... KNIGHT 3 ...the damned

гично върху няколко дни, разделени на „времеви блокове“. Един такъв блок представлява, да речем, „Ден първи, от 10 до 24 часа“.

През този интервал от време героят ти трябва да свърши някаква определена работа и когато е готов, се преминава към следващия блок. За любителите на точковата система ще кажа, че в GK3 максималният им брой е 965.

Играта може да се превърти и за доста по-малко, ако пропускаш по пътя си по-незначителни предмети, разговори и т. н. Мога да похваля GK3 и за още едно нещо – в нея няма пътища без изход, преминеш ли даден „времеви блок“, това значи, че няма да ти се наложи да се зареждаш от по-стара игра, за да го изиграеш пак. Минал си напред, значи всичко си изпълнил като момченце.

Добра работа са свършили и тестърите на играта. Аз не забелязах никакви зависвания или бъгове.

Изследвай, разгадай тези три неща...

В GK3 има няколко брилянтни загадки и повечето от тях са чисто практични. Е, в края на играта има и няколко, които са доста стандартни, като тези в екшън-приключенските заглавия. Според мен те са подбрани, за да се създаде известно чувство на напрежение и стрес, но аз все таки съм почитател на игрите за мислене, та не им се зарадвах много-много.

В градчето Рене ле Шатьо (или както там се произнася, по дяволите!) и в околностите му има десетки места за изследване. За щастие от момента, в който Грейс и Гейбриъл започнат да се придвижват с мо-



тотранспорт, ще можеш да използваш хинт-бутона, който ще ти подскаже на кои места от пътната карта трябва да се отбиеш, за да завършиш „времевия блок“. Подобно на The Last Express и в GK3 има места, където събитията се случват независимо от това какво правиш и ако отидеш там, ще разбереш неща, за които ще получиш точки.

Параграфът е озаглавен „Изследвай, разгадай – тези три неща...“. Добре, а кое е третото, ще попитате вие. Ами това е Сидни – лаптопът, конфигуриран от Грейс, без който първите две няма се увенчаят с успех. В това компютърче Гейбриъл и Грейс записвит всички свои наблюдения, анализират картини, символи и т. н. И, общо взето, е незаменимо средство при разгадаването на по-сложните пъзели в играта. Не забравяйте, че GK3 е доста труден куест и не се притеснявайте да използвате Сидни и хинто-



вете, които ти дава Грейс. Без тях, общо взето, не може.

Малко приказки за край

Обобщавайки приказките, с които ви напълних главите досега, заявявам, че GK3 е най-добрият продукт, с който могат да се сдобият геймърите в момента. Историята е върхът и е отнела сигурно доста време на Jane Jensen да се рови в историческите книги. И още толкова време ще ви отнеме и на вас, докато разкривате загадките в GK3.





MEDAL OF HONOR

Не много отдавна DreamWorks помогнаха Втората световна война да оживее на големия екран по начин, невиждан досега. „Спасяването на редник Райън" шокира с графичното представяне на ужасите на войната.

DreamWorks Interactive пренасят Playstation феновете в същото време – лятото на 1944 г. Ти играеш ролята на Джими Петерсън, пилот герой, който попада в новосформираната организация OSS – предшественик на познатото ни ЦРУ. Целта ти е да преминеш през доста различни и интересни мисии, започвайки с проникване в бази и кражби на секретна информация до представянето ти като германски офицер на борда на товарен кораб, от който трябва да откраднеш прототип на немска подводница. И всичко това е реализирано в една добре „сглобена" игра, в която недостатъците са пренебрежими.

Започвам хвалебствията с настроението, лъхащо от Medal of Honor. Започвайки с интро, сглобено главно от черно-бели архивни кадри и продължавайки с обобщения от новинарски тип след всяка мисия, играта доставя наистина автентична атмосфера. Главното меню представлява тримерна стая, изглеждаща като щаб-квартира от 40-те. Всички зареждащи екрани са взаимствани от тогавашни агиттабла, показващи войници, смело изправили се срещу добре защитени огневи гнезда.

Отлично се представя и озвучаването на играта. Ефектите, от една страна, са доста реалистични. Враговете ти крещят на немски и развален английски, казвайки ти да се предадеш или да бъде задействана алармата. В мисиите, в които действаш под прикритие, тези, които те разпознаят, започват да крещят името ти, докато се приготвят за стрелба. Музиката също е направена отлично. Майкъл Гиачино, човекът зад чудесния саундтрак на Lost World, демонстрира отново умения, създавайки страхотно оркестрално звучене, пасващо идеално на играта и на периода от време, в който се развива действието. За зла участ музиката не е записана в CD-Audio формат и не може да бъде прослушвана на нормална аудиоуредба.

Похвала заслужава изкуственият интелект на противниците ти, на които им идва на акъла да се прокрадват и да стрелят зад ъглите и дори да ти хвърлят обратно гранатите, с които ги обсипваш. Разбира се, често им се случва да сглупят – да метнат експлозив в краката на другарите си или да стрелят с базука в стената, зад която се крият.





За тези от вас, на които им се струва, че враговете в сингъл плейъра са прекалено предвидими, е предназначен split-screen режимът. Избирате си арсенал, скин и ниво и започвате здрава тупаница. Графиката не е променена в този режим, като единственият проблем е, че по-далечните обекти се „обвиват" в мъгла, което затруднява използването на снайпер например.

И така, заключението ми е, че Medal of Honor е една от найдоизкусурените игри за Playstation, създавани някога. И ако не мразите до дъното на душата си шутърите от първо лице, тичайте да си я купите!

НОВИНИ

Virtua Cop 2 за Dreamcast

Слухове в Интернет говорят, че Sega ще конвертира Virtua Cop 2 за Dreamcast. Играта ще бъде римейк на аркадния хит, следвайки появата му за Saturn. Без съмнение почитателите на House of the Dead 2 ще са доволни от излизането на още едно заглавие за лъчевите им пистолети. Очаквайте Virtua Cop 2 за Dreamcast през март, 2000 година.

RayCrisis за Playstation

Аркадната пуцалка RayCrisis ще пъде портвана за Playstation, съобщиха наскоро от Taito. Заглавието, което е планирано да излезе на пазара през февруари, ще включва пет арени – градска, водна, пустинна, нощен град и „небесна".

The King of Fighters'99 – за конзоли

The King of Fighters'99 – Millennium Battle ще излезе във вариант за Dreamcast и Playstation, съобщиха от SNK. Първа на пангара ще се появи конверсията за Dreamcast – през март, а тази за Playstation – към края на пролетта. В първата версия ще видим нов начален филм, двумерни герои, тримерни пейзажи и нови нива.

Shenmue излезе!

Дългоочакваната игра за

ISS PRO EVOLUTION

Следвайки вълната от нови конзолни футболни заглавия, пристигна и новото попълнение на серията ISS на Konami. ISS PRO EVOLUTION е от тези игри, за която футболните фенове говорят още от момента, в който беше съобщено за разработването ѝ.

За тези, които не са добре запознати с пазара на футболни игри, ще кажа, че между феновете на FIFA и ISS се е създала, така да се каже, трайна „желязна завеса". Ще си позволя едно художествено сравнение – серията FIFA може да се сравни с Манчестър Юнайтед по своята огромна популярност и качествен геймплей. ISS е по-скоро като Челси – технически брилянтна и предлагаща на феновете ефектен футбол, но невинаги постигаща резултатите, които заслужава. Личното ми мнение е, че ISS е по-добрият избор от двете поради по-изчистената игра и по-добрия изкуствен интелект на футболистите, въпреки че Konami така и не се пребориха за официален лиценз, който да им разреши да използват точните имена на играчи и отбори.









Поглеждайки за пръв път основното меню, разбрах, че молбите на феновете на ISS са чути! ISS PRO EVOLUTION включва пълен сезонен режим с отборен мениджмънт и напълно функционираща трансферна система. Ако е по силите ти, можеш да купиш който си поискаш играч от клубен или национален отбор и дори да му дадеш номер, под който да играе. Изборът на футболист за трансфер се улеснява и от богатия набор характеристики, които формират егото му.

Навлизайки в самата игра, впечатление правят красивите стадиони, въпреки че все още плоската тълпа отново развява флаговете на любимците си. Подобрен е мащабът на камерата, което спомага по-акуратно да се отиграват далечните центрирания. По принцип контролът над играчите заслужаваше уважение и похвала още в предишния ISS, но в Pro Evolution той е действително страхотен! Направените промени касаят най-вече реализма на контрола върху топката, подаванията и триковете. Вратарите вече не са толкова пасивни, а са придобили способността да излизат напред, за да пресрещнат самостоятелните атаки на противника.

Друго забележително подобрение е големият избор от тактики, започващи от класическата защита и стигащи до атаки по крилата и зонална преса. Евала и на AI-то на компютърно-контролираните играчи – при атакуваща тактика защитниците ще се изтеглят напред, а нападателите ще притичват покрай противниковите футболисти, за да се открият за по-добър пас.

Останалата част на играта си остава почти непроменена, а и според мен просто няма какво още да се доизкусурява. За пореден път Konami са създали игра, която ще остане дълго в сърцата на Playstation маниаците и е с потенциал да пребори преките си конкуренти FIFA 2000, UEFA STRIKER и THIS IS FOOTBALL. Пожелаваме им успех!

НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Dreamcast – Shenmue найнакрая излезе в Япония. Според специалисти това е заглавието, заради което конзолните маниаци ще си купят Dreamcast, вместо да чакат появата на Playstation 2.

Данък върху игрите в Англия

BBC News съобщиха, че някои членове на Лейбъристката партия искат да прокарат в парламента закон за облагане на видеоигрите с 50% данък.

Тони Блейър заявил, че желае 50% от всички англичани на възраст между 18 и 30 години да получат по-високо образование до 2007 година и точно видеоиндустрията била потенциален източник на нужните средства.

Майкъл Джексън в игра за Dreamcast?!

Попзвездата Майкъл Джексън ще „участва" в очакваната игра за Dreamcast – Space Channel 5.

Той ще бъде похитен от зли извънземни, а твоята цел е да го освободиш. Това не е първото появяване на Джако във видеоигра.

Той имаше цяло заглавие – Moonwalker, посветено на него, още от времето на Megadrive.

Надяваме се, че Space Channel 5 ще бъде по-добро попадение.

TUROK: RAGE WARS





TUROK беше една от първите екшън-игри за N64 и накара много хора крещят „Аз съм Турок!" в среднощните часове. Появи се и задължителното продължение – TUROK 2: SEEDS OF EVIL, което пожъна небивал успех с добър геймплей и красива графика. Но времето лети, а Acclaim не спят – вече можем да пробваме и мултиплейър-базирания TUROK: RAGE WARS. Но дали това заглавие е на нивото, на което бяха предишните две?

В наподобяващия UNREAL TOURNAMENT шутър има три стила на игра. Ако си падаш по стрелбата по ботове, за теб е псевдосингъл плейърът, в който трябва да се справяш с все „по-умни" ботове. Вторият режим е подобен на първия, но в него играете двама души, отново срещу контролирани от конзолата противници. И накрая, но не на последно място, е истинският мултиплейър, в който можеш да играеш с до трима твои приятели на split-screen.

Всички режими на играта включват следните елементи: Bloodlust – печели този, който е „сътворил" най-много убийства; Frag Tag – трябва да се убие определен за това играч, който не може да използва оръжия; Team Bloodlust – подобен на Bloodlust, но се играе отборно; Capture the Flag – мисля, че няма нужда да ви обяснявам какво се прави в този случай ;-).

За да бъде преживяването истинско, TUROK: RAGE WARS трябва да се пусне с Memory Expansion Pack. С негова помощ играта върви във висока разделителна способност, като в противен случай тя изглежда като една голяма цветна мазаница.

TUROK и TUROK 2 гъделичкаха окото с невероятна зеленина и древни руини. Не може да се каже същото за RAGE WARS, където цветовете не са така пъстри, а терените са опростени, с по няколко сандъка, разхвърляни тук-там. Друг проблем с играта е фактът, че нивата са много малки. Те обикновено представляват две стаи, свързани помежду си със серия от коридори или стълби.

Анимацията на персонажите в играта е лоша и те кара да се чувстваш преследван не от въоръжен до зъби противник, а от герой на анимационен филм. Разнообразието от противници също е ограничено и по пътя си няма да се натъкнеш на кой знае какви изненади.

Неодобрение получава от мен и изкуственият интелект на ботовете. Действията им са предсказуеми и доста линейни. Научиш ли веднъж местата на пауъръпите и оръжията в нивото, спокойно можеш да се шляеш напред-назад и да отстрелваш гадовете.

Действително RAGE WARS има доста кусури, които излизат на преден план поради факта, че предишните две заглавия бяха на гребена на вълната. Това не значи обаче, че това заглавие трябва да бъде подминато, имайки предвид добрия арсенал от оръжия и доста плавно вървящия мултиплейър, дори за четирима души.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

CG програма за Playstation 2

Atlus разработват програма за създаване на компютърни графични модели за Playstation 2 с име Primal Image. Тя ще позволява да се създават тримерни герои – тяхната форма, лице и облекло и след това да се записват различни анимирани движения. Всичко това може да се съхранява или да се разменя с ваши приятели. Програмата ще се разпространява и с богат набор готови модели.

Epic разработва за Playstation 2

PC-разработчикът Epic Games конвертира 3D-машината на Unreal Tournament за Playstation 2.

За по-необразованите – UT, която е една от най-добрите игри за 1999 г., е типичен first-person шутър, в който враговете са с доста „човешко" AI. Epic най-вероятно няма да конвертират и самия UT, тъй като правата на това заглавие се държат от GT Interactive.

GT2 не може да бъде превъртяна

Геймъри наскоро алармираха, че не е възможно да се превърти играта Gran Turismo 2. В отговор на оплакванията, Sony Computer Entertainment Inc. заяви, че „играчите не могат да минат повече от 98.6% от играта поради производствени проблеми".

НАРЪЧНИК PC

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

За всички кодове, Лара трябва да гледа на север (North). За да проверите дали гледа в правилната посока, погледнете си компаса. Ако той е прозрачен, значи всичко е наред:

КОДОВЕ ЗА PC:

Следващо ниво:

Отидете на „Load Game" задръжте клавишите H + E + L + P, след това ги отпуснете.

Всички предмети:

Отиди на малката аптечка (small medipak) задръжте и отпуснете G + U + N + S.

Всички оръжия:

Направи кода за всички предмети, излез и влез в менюто с инвентара, отиди при голямата аптечка, задръж и отпусни: W + E + A + P + O + N + S.

КОДОВЕ ЗА PLAYSTATION

Следващо ниво:

Отидете на „Load Game" дръжте бутоните L1, L2, R1, R2, горе и натисни триъгълник, след това ги отпуснете.

Всички предмети:

Отиди на малката аптечка (small medipak), задръжте L1, L2, R1, R2, Долу и натиснете триъгълник.

Всички оръжия:

Направи кода за всички предмети, излез и влез в менюто с инвентара, отиди при голямата аптечка и задръжте L1, L2, R1, R2, Горе и натиснете триъгълник.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

По време на игра натиснете Shift + ˜ сега въведи един от следните кодове:

biggerpockets	Муниции
casual	Без дрехи
doubleshot	По-бърза стрелба
hotstuff	По-умен компютър
iamleet	Печелиш мисията
johnwoo	Бавно движение
justin	Компютърът не се предава
nc17	Повече кръв
noshades	Нощта става ден
rabies	Когато стреляш, плъховете стават на зайци
swatlord	Безсмъртие

UNREAL TOURNAMENT

Натисни ' и въведи един от следните кодове: (те работят само в единична игра):

god	Безсмъртие
fly	Летене
ghost	Преминаване през стените
walk	Нормално ходене
allammo	Муниции
behindview1	Поглед от трето лице
behindview0	Поглед от първо лице
playersonly	Спиране на времето
summon XX	Взимане на предмет XX. Замести XX с един от следните предмети: asmd, automag, cannon, chainsaw, eightball, enforcer, flakcannon, minigun2, nali, pulsegun, quad shot, razorjack, riflecannon, shockrifle, sniperrifle, stinger, warheadlauncher

НАРЪЧНИК TV

WCW MAYHEM

Playstation/N64

Въведи следното като PPV пароли:

PLYHDNGYS	Всички скрити борци
DPLGNGRS	същите борци в „Vs".
MKSPRCWS	Баш борци.
CHT4DBST	Нагоре в ранглистата. Натисни Дясно в 'Quest for the Best', за да се изкачиш нагоре.
CBCKRMS	Отключва всички скрити стаи
PLYNTRCLSC	Стария TNT Nitro тепих
MSKDLTLRY	Маскиран Rey Mysterio.
NGGDYNLN	Сменя Kidman с дебелак
PRNTMMNTM	
PRNTSTMN	

WCW Starrcade PPV:

Въведи PPV парола @KcXKF=W?j^pF.

Halloween Havoc PPV:

Въведи PPV парола td^pKRmZ-<yl.

Thursday Thunder PPV:

Въведи PLYHDNGYS на най-горния ред на PPV. След това натисни X и въведи MSKDLTLRY на средния ред.

Бонус борци:

Спечели 'Quest for the Best' за да стигнеш до следните борци:

Sonny Onoo	Спечели с някой борец на Easy
Bobby Eaton	Спечели с „cruiserweight" на Easy
Bobby Blayze	Спечели с „non-cruiserweight" на Easy
Lash LeRoux	Спечели с „cruiserweight" на Medium
Bam Bam Bigelow	Спечели с „non-cruiserweight" на Medium
Barry Windham	Спечели с „non-cruiserweight" на Medium
Jimmy Hart	Спечели с някой борец на Hard
Rick Steiner	Спечели с някой борец на Hard
Scott Hall	Спечели с някой борец на Hard
Wolfpac Sting	Спечели с някой борец на Hard
Eric Bischoff	Спечели с „non-cruiserweight" на Hard
"Mean" Gene Okerlund	Спечели с „non-cruiserweight" на Hard
Ric Flair	Спечели с „non-cruiserweight" на Hard
Arn Anderson	Спечели с „cruiserweight" на Hard
Doug Dellinger	Спечели с „cruiserweight" на Hard
Chris Jericho	Бори се на всички 13 тепиха.

TEST DRIVE 6

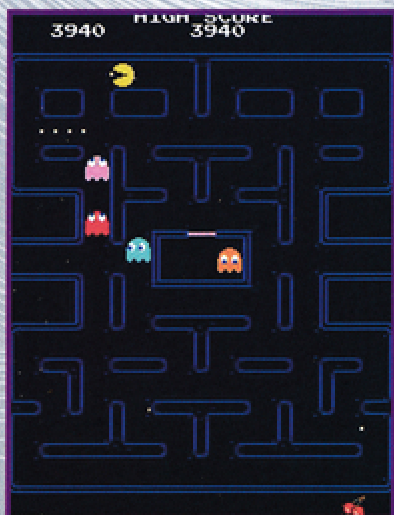
Playstation

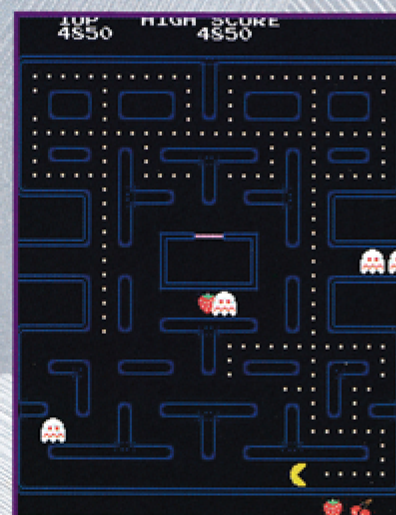
Въведи следното като твое име:

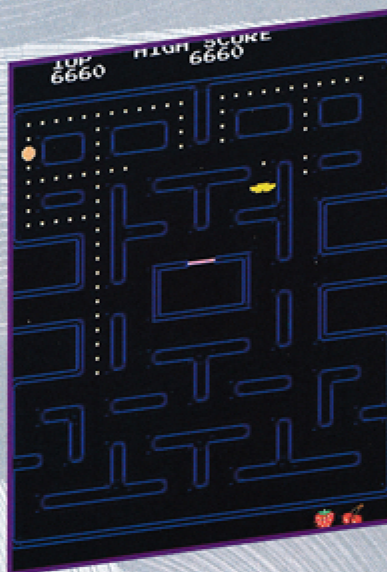
DFGY	Всички коли
ERDRTH	Всички писти
CVCVBM	Всички бързи писти
QTFHYF	Всички къси писти
OPIOP	Всички състезатели
FFOEMIT	Маха checkpoint-ите
AKJGQ	$6,000,000
RFGTR	Спри бомбандировача

ИСТОРИЯ НА ИГРИТЕ:

PACMAN







Образът на главния герой в играта Pacman се родил буквално по време на обяд през далечната 1980 година. Дизайнерът Тору Ивантани бил много гладен и си поръчал голяма пица. Резнал си едно парче и... хоп! На бял свят се появил Pacman. Името му идва от японската дума „паку-паку", което значи „ям". Играта била наречена Puckman в Япония, но поради съображения, че със замяна на буква от думата се получава вулгарен английски израз, името й било сменено на Pacman. За да има тръпка, в Pacman бил заложен примитивен изкуствен интелект. Духчетата, които са твои врагове, ще се групират, ще те атакуват и след това ще се разпръснат. Освен това всяко от тях притежава и собствено AI.

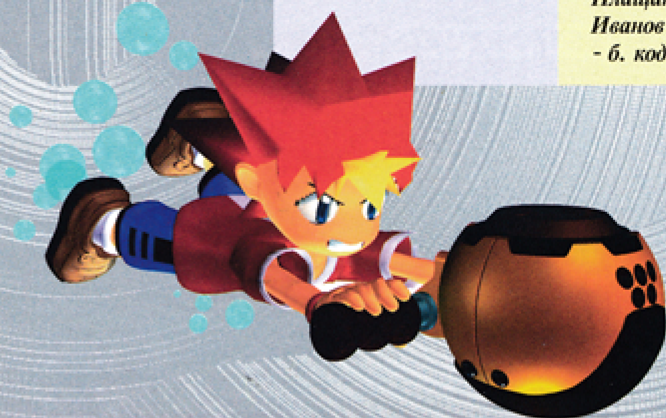
На петимата разработчици от екипа на Hideyuki Mokajima им отнело година и половина, за да завършат играта. Но това не било напразно – Pacman се превръща в най-добре продаваната аркадна игра на всички времена, а Pacman безспорно е най-известният герой от видеозаглавията. Покрай играта са пуснати на пазара и редица други продукти – комикси, кутии и други. Това било и първото заглавие, в което главният герой има „лице" и това променило изцяло концепцията на видеоигрите. И най-важното – Pacman била еднакво популярна както сред мъжете, така и сред жените. Признайте, второто е голямо постижение!

Оригиналът бил последван веднага от всякакви клонинги, някои сполучливи, други – пълна отврат. Един от последните е включен в сбирката Аркадни класики на Microsoft. Но ние винаги ще си го спомняме със сълзи на очи такъв, какъвто го играехме на зеленочерните Правеци, или още по-отдавна – на големите машини в клубовете!

МАЛКИ ОБЯВИ

0746/26360 **– Продавам изгодно MK4 за PC.**

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания" (виж на стр. 14).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 0,05 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, бул. „Инж. Иван Иванов" 70, вх. Б, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие", София.



ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....
Адрес: ....
Текст: ....
....

Безплатна (до 7 думи) ❒ Платена (над 7 думи) ❒

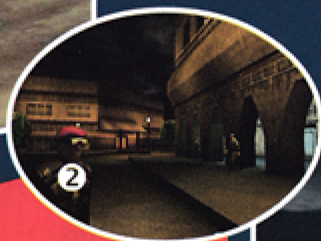
Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 0,05 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).



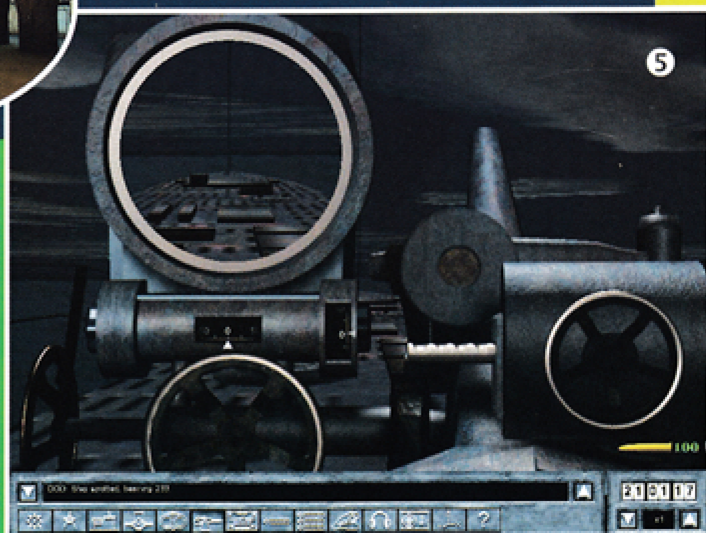








ПОГЛЕД В БЪДЕЩЕТО



1. Big Bang (Project 2) – Космическа пуцалка от сорта на Freespace 2
2. Deus Ex (Eidos) – RPG, използващо бой от първо лице
3. Gekido Urban Assassins (Sony Interactive Studios) – Тримерна тупаница със скролиране
4. Michelin Rally Masters (Infogrames) – Рали в класическия смисъл на думата!
5. Silent Hunter II (SSI) – Симулатор на подводници от Втората Световна война
6. Thrasher: Skate and Destroy (Take 2 Games) – Игра за скейтъри, предизвикваща на двубой Tony Hawk's Skateboarding

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД

ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията: София, бул. „Инж. Иван Иванов“ № 70, вх. В, тел. 02/ 32 20 04,

E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.



ISSN 1311-090X